

FASHION SEBAGAI MEDIA PEMBENTUK IDENTITAS PADA KOMUNITAS SKATEBOARD DI KOTA BENGKULU

Marcel Paliuga Rahmadhan, Fitria Yuliani

Universitas Muhammadiyah Bengkulu

Email: shield554321@gmail.com

**Program Studi Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**

ABSTRAK

Riset ini memiliki tujuan untuk melihat bagaimana *fashion* digunakan sebagai pembentuk identitas di komunitas *Skateboard* di Kota Bengkulu. Komunitas *Skateboard* sendiri adalah komunitas subkultur yang memiliki *style fashion* serta budayanya tersendiri, yang mana dari hal tersebut membuat mereka mempunyai gaya dalam berpenampilan dan identitasnya tersendiri. Riset ini adalah riset dengan metode kualitatif dan menggunakan teknik pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Riset ini di dalamnya dihubungkan dengan teori interaksi simbolik oleh George Herbert Mead terdiri atas tiga unsur dasar, yaitu *Mind*, *Self*, dan *Society*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam teori interaksi simbolik terdapat tiga unsur dasar dalam teori ini, yakni: adanya *Mind*, *Self*, dan *Society*. *Mind* (pikiran) adalah proses pemikiran, pembentukan dan penggunaan makna maupun simbol pada anggota komunitas *Skateboard* di Kota Bengkulu, simbol ini ditunjukkan melalui simbol *nonverbal* yang berupa *fashion*, *Self* (diri) proses mengaplikasikan simbol yang berupa *fashion* tersebut pada *Self* (diri) komunitas *Skateboard* di Kota Bengkulu serta merefleksikan diri tiap individu terhadap penilaian berdasarkan perspektif orang lain, *Society* (masyarakat) hasil proses *Mind* dan *Self*-yang berupa pembentukan sebuah simbol yang berupa *fashion* dikonstruksikan oleh anggota komunitas *Skateboard* di Kota Bengkulu di tengah masyarakat dan kemudian mengambil peran sebagai sebuah komunitas subkultur anak muda yang mempunyai identitas, ciri khas serta penampilannya tersendiri. *Fashion* pada komunitas *Skateboard* di Kota Bengkulu adalah *fashion* yang santai dan fungsional mencerminkan identitas budaya anak muda yang santai, *rebel*, tanpa beban dan menyukai kebebasan.

Kata Kunci: *Fashion*, Identitas, Komunitas *Skateboard*, Komunikasi Antar Budaya

PENDAHULUAN

Fashion sudah menjadi salah satu bagian yang krusial teruntuk bagi kehidupan sosial seseorang di masa moderen, *fashion* menampilkan citra pemakainya secara langsung, *fashion* memiliki suatu fungsi komunikatif, baju, celana, aksesoris, dan gaya rambut, bukanlah sebuah hiasan semata, melainkan sebagai cara individu ataupun kelompok untuk berekspresi dan mengomunikasikan dirinya kepada orang lain (Barnard, 2011).

Fashion digunakan untuk membedakan identitas diri maupun identitas kelompok terhadap lingkungan di sekitarnya, *fashion* juga berguna untuk menunjukkan suatu keunikan yang ada dalam individu maupun kelompok, terhadap individu dan juga kelompok lain. Sebagaimana Barnard (2011:85) ungkapkan bahwa, *fashion* adalah cara seseorang untuk mengungkapkan perbedaan yang ada pada dirinya serta untuk menampilkan keunikan yang ada di dalam dirinya terhadap orang lain.

Cara berpakaian yang unik, terkesan asing, santai, dan nyeleneh bagi subkultur yang ada di lingkungan sekitar akan menampilkan identitas secara berbeda terhadap cara berpakaian sehari-hari yang ada di budaya dominan. Dari pakaian yang digunakan itulah nantinya orang akan menafsirkan dan membuat penilaian seperti apa citra/gambaran diri si pengguna. *Fashion* dalam konteks

komunitas menjadi sangat menarik untuk diteliti, karena pada dasarnya tiap komunitas memiliki identitas dan ciri khasnya masing-masing terutama dalam segi berpenampilan.

Komunitas Olahraga *Skateboard* Kota Bengkulu merupakan sebuah perkumpulan subkultur yang berdiri di kota Bengkulu, perkumpulan di komunitas ini, dalam berpenampilan mempunyai identitas atau ciri khasnya tersendiri, identitas dan ciri khasnya komunitas ini biasa ditampilkan dari segi *fashion* yang digunakan.

Pada Komunitas *Skateboard* di Kota Bengkulu identitas tersebut ditunjukkan ketika mereka melakukan aksi dan kegiatannya, gaya berpenampilan yang santai dan keren tak dapat lepas dari para anggota komunitas *Skateboard* di Kota Bengkulu.

Para pemain *Skateboard* atau yang lebih dikenal sebagai *skaters* selalu memadukan unsur *fashion* dalam olahraga ini, *fashion* yang santai dan bebas adalah salah satu ciri cara berpenampilan dalam komunitas *Skateboard* di Kota Bengkulu, lagu-lagu yang mereka dengarkan juga mencerminkan identitas mereka. Selera musik para *Skateboarders* juga mempengaruhi cara mereka dalam berpenampilan, musik-musik

yang biasa mereka dengarkan, adalah *black music*, hingga *punk rock* dan *metal*. Mereka bahkan memadukan celana jins dengan *t-shirt* sebagai salah satu kostum utama (Susilo, 2020:139).

Penggunaan *fashion* yang casual dan bebas tersebut dikarenakan berprinsip pada *Skateboard* yang merupakan sebuah kegiatan yang tak terbatas pada ruang gerak, semuanya dilakukan secara bebas berdasarkan kreativitas para pemain. Bradley (2010:3) menyatakan bahwasanya kegiatan bermain *Skateboard* adalah kegiatan yang mengandung nilai-nilai kebebasan.

KAJIAN TEORI

1. Komunikasi

Komunikasi Menurut Suprpto (2009:3), Komunikasi merupakan sebuah proses pengiriman atau penyampaian sebuah pesan dari seorang (komunikator) penyampai sebuah pesan kepada penerima pesan (komunikan) melalui sebuah saluran, seseorang yang sedang menyampaikan sebuah pesan disebut juga sebagai sumber (Komunikator) sedangkan orang yang mendengarkannya disebut juga sebagai audiens (Komunikan).

Komunikasi dibagi menjadi dua macam, yakni komunikasi lisan atau *verbal* serta komunikasi *nonverbal*. Komunikasi lisan

atau sering juga disebut sebagai komunikasi *verbal* merupakan sebuah komunikasi yang pesan komunikasinya disampaikan melalui komunikator kepada komunikan dengan secara lisan maupun secara tertulis (Karyaningsih, 2018:126).

Komunikasi *nonverbal* merupakan sebuah komunikasi yang dalam pelaksanaannya tanpa menggunakan perkataan yang di ucapkan maupun dituliskan. Komunikasi *verbal* dan *nonverbal* ini jika secara teoritis keduanya dapat dipisahkan, tetapi faktanya kedua komunikasi ini saling berkaitan dalam komunikasi di kehidupan kita sehari-hari (Afdjani, 2014:65).

Leathers dalam Rakhmat (2011:289) menjelaskan bahwasanya komunikasi secara *nonverbal* dibagi menjadi 3, yakni:

1. Pesan *nonverbal* visual adalah pesan nonverbal yang berupa proksemik, kinesik dan artifaktual.
2. Pesan *nonverbal* auditif adalah pesan *nonverbal* yang berupa *paralinguistic*.
3. Pesan *nonverbal nonvisual* auditif adalah pesan *nonverbal* yang berupa penciuman dan juga sentuhan.

2. Komunikasi Antar Budaya

Komunikasi antar budaya atau disebut juga sebagai intercultural communication merupakan sebuah komunikasi yang berlangsung terjadi pada dua individu yang memiliki latar belakang budaya asal yang tidak sama atau berbeda. Intercultural communication atau komunikasi antar budaya merupakan proses pemberian informasi, perasaan dan gagasan diantara individu yang mempunyai kultur yang berlainan latar belakangnya. Proses pemberian informasi tersebut dilaksanakan dengan cara tertulis maupun lisan, dengan gaya, tampilan pribadi, *body language*, atau bantuan hal lain di sekitarnya yang akan memperkuat sebuah pesan (Liliweri, 2013:9).

Budaya kecil yang ada pada masyarakat disebut juga sebagai budaya subkultur, subkultur merupakan variasi dari kebudayaan besar. Kata 'kultur' pada subkultur merujuk pada integritas gaya hidup yang dapat dipahami bagi para seluruh anggota yang tergabung di dalamnya.

Fitrah Hamdani dalam Tammaka (2007:164) "Sub budaya, budaya tandingan atau subkultur merupakan gejala budaya dalam masyarakat industri maju yang biasanya tercipta berlandaskan kelas dan usia. Subkultur secara simbolis

diutarakan ke dalam wujud pembentukan gaya dan bukan semata-mata merupakan kontradiksi terhadap hegemoni atau jalan keluar dari suatu ketegangan sosial". Saban (2015:9) Individu dari sebuah subkultur umumnya menampilkan ciri khas identitas anggota dengan life style beserta pemakaian simbol tertentu. Oleh karena itu, kajian pada subkultur seringkali berisi perihal mengenai simbol-simbol seperti pakaian, musik, beserta perilaku anggota budaya subkultur dan juga tentang bagaimana sebuah simbol yang ditampilkan tersebut diartikan oleh budaya dominan atau induk yang ada di dalam lingkungan dimana berdirinya subkultur tersebut. Tapi secara konseptual, subkultur merupakan sebuah gerakan dari bagian kultur induk, subkultur umumnya digunakan sebagai salah satu wujud tandingan akan budaya induk tersebut.

3. Fashion

Fashion merupakan tren, gaya, dan penampilan seseorang dalam menggunakan pakaian, aksesoris, dan juga beserta atribut tubuh lainnya, *fashion* adalah suatu gaya, tren, yang populer dalam suatu budaya yang menampilkan ciri khas suatu identitas kelompok dan individu, *fashion* bukan selalu membahas seputar pakaian saja, tetapi *fashion* juga membahas seputar gaya penampilan tubuh,

dimulai dari aksesoris, gaya rambut, dan hal-hal yang mampu mendongkrak tampilan si pengguna Setiawan (2022).

Umberto Eco dalam Barnard (2011:v) mengatakan bahwa, “Pakaian merupakan alat semiotika, mesin komunikasi,” perkataan ini menjelaskan bahwa *fashion* yang sering digunakan setiap orang mengandung makna, makna itu ditafsirkan sebagai proses untuk berkomunikasi. Orang yang berinteraksi dengan kita dapat menafsirkan pesan yang tampak dari pakaian yang kita gunakan, hal itu seolah-olah membuat kita seperti sedang menyampaikan suatu pesan, tetapi pesan yang disampaikan tidak secara lisan atau secara langsung, melainkan melalui tanda- tanda yang dimaksud, yakni seperti pakaian yang digunakan, gaya rambut, dan aksesoris tubuh lainnya (Barnard dalam Ibrahim idi, 2011:vi-vii).

Fashion merupakan bentuk komunikasi nonverbal jenisnya masuk ke dalam komunikasi nonverbal artifaktual, komunikasi artifaktual itu sendiri merupakan komunikasi yang disampaikan melalui penampilan (Rakhmat, 2011:292). *Fashion* dapat menyampaikan status, nilai, dan identitas sosial seseorang, orang cenderung akan melakukan penilaian secara langsung ketika bertemu dan berinteraksi, penilaian awal tersebut

biasanya adalah penilaian terhadap pakaian apa yang digunakan oleh orang lain.

4. Identitas

Identitas dalam pandangan sosiologi menjelaskan bahwa, identitas berhubungan dengan pemahaman yang dimiliki seseorang tentang “siapa dirinya” dan apa yang berarti bagi dirinya. Identitas merupakan rasa seseorang yang menunjuk pada bagaimana individu berpikir mengenai diri sendiri (Liliweri, 2018:142).

Identitas merupakan sebuah ciri khas yang menonjol dan dimiliki oleh suatu kelompok maupun individu, identitas digunakan untuk membedakan antara kelompok dan individu satu dengan individu dan kelompok lainnya di dalam lingkungan sosial masyarakat.

Identitas menjelaskan ciri atau gambaran seseorang secara jelas, identitas dapat disampaikan melalui penampilan fisik secara langsung, penampilan ini bisa ditampilkan melalui pakaian, warna kulit, warna rambut, dan juga dapat ditampilkan melalui beberapa tanda yang ada di dalam sebuah kelompok maupun individu, identitas juga dapat disampaikan melalui gambaran-gambaran lain yang tampak jelas ada dalam suatu kelompok maupun individu, ciri-ciri yang tersebut digunakan

dalam membangun identitas sebuah budaya (Ayun, 2015:3).

5. Teori Interaksi Simbolik

Dalam teori interaksi simbolik, George Hebert Mead dalam Nasrullah (2012:91). Memfokuskan pada bahasa yang menggambarkan sistem simbol serta perkataan adalah sebuah simbol dikarenakan digunakan untuk menerangkan berbagai hal. Dengan kata lain, sebuah teks atau simbol adalah penggambaran dari sebuah pesan yang akan di sampaikan dan dikomunikasikan kepada khalayak.

George Herbert Mead (1934) dalam West & Turner (2008: 96) menjelaskan terdapat tiga unsur dasar pada teori interaksi simbolik, yakni adalah sebagai berikut:

1. *Mind*

Kapabilitas atau pemikiran seseorang dalam memakai sebuah simbol yang memiliki makna sosial serupa, dimana individu wajib mengembangkan dan memperluas pikiran dengan melalui proses hubungan sosial dengan individu yang lain (membentuk makna dalam pikiran manusia).

2. *Self*

Self diartikan sebagai proses berinteraksi dengan orang lain, *Self* diri merupakan sebuah kapabilitas untuk mencerminkan diri setiap individu dari tanggapan pendapat khalayak, teori interaksi simbolik merupakan salah satu cabang dalam teori sosiologi yang mengutarakan diri individu beserta dunia luarnya.

3. *Society*

Interaksi sosial yang diciptakan, dibangun, dan diwujudkan bagi setiap individu di tengah lingkungan masyarakat dan setiap orang ikut serta dalam sikap yang mereka seleksi secara aktif dan secara suka rela, yang kemudian pada akhirnya membawakan individu kepada proses pengambilan kedudukan di tengah masyarakat.

Tema awal pada interaksi simbolik berfokus kepada pentingnya membangun makna bagi sikap manusia, dimana dalam teori interaksi simbolik dalam prosesnya tidak dapat dilepaskan dari komunikasi, karena pada awalnya sebuah makna itu tidak memiliki definisi, dan kemudian, pada akhirnya di bangun secara interpretatif oleh individu melalui proses hubungan sosial, untuk membuat sebuah makna yang bisa disepakati bersama.

METODE PENELITIAN

Pada riset ini, metode yang digunakan merupakan metode dengan riset kualitatif, Moleong (2007:6) menjelaskan, riset kualitatif merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk mengetahui fenomena yang di rasakan dan di alami oleh subjek penelitian, misalnya baik itu dalam tindakan, perilaku, motivasi, persepsi, dll, secara keseluruhan, dengan data dalam bentuk penjelasan berupa kata-kata, pada suatu kondisi khusus yang bersifat alamiah.

Metode kualitatif merupakan suatu tata cara riset yang mempunyai tujuan untuk memaparkan fenomena yang terjadi dengan cara mendalam melalui pengumpulan data-data yang juga dilakukan secara mendalam (Kriyantono, 2006:56-57).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kesadaran pada gaya di kalangan subkultur kaum muda mau tidak mau membuat mereka secara sadar mempunyai gaya atau *style* serta akhirnya memunculkan identitasnya tersendiri, dalam hal ini, identitas atau ciri khas tersebut secara nyata terjadi pada komunitas *Skateboard* di Kota Bengkulu,

di dalam komunitas ini mereka mempunyai gaya dan juga penampilan tersendiri.

Peneliti mengaitkan teori interaksi simbolik dengan *fashion* sebagai identitas komunitas *Skateboard* di Kota Bengkulu, yang mengkaji bahwa di dalam komunitas *Skateboard* di Kota Bengkulu memiliki simbol atau identitas yang ditunjukkan melalui *fashion* seperti gaya berpakaian, gaya rambut, gaya menghias tubuh, dan lain sebagainya.

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan pada tanggal 25 Desember 2021 s/d 6 Januari 2022 dengan para informan penelitian yang berasal dari komunitas *Skateboard* di Kota Bengkulu dan kemudian hasil wawancara tersebut dihubungkan dengan teori interaksi simbolik George Herbert Mead (1934) dalam West & Turner (2008: 96), yang menyatakan terdapat 3 unsur utama di dalamnya, yakni adanya *Mind*, *Self*, *Society*. Di dapat hasil sebagai berikut.

1. *Mind*

Mind merupakan Suatu kapabilitas atau pemikiran seseorang individu dalam memakai sebuah simbol yang memiliki makna sosial serupa. Individu wajib mengembangkan pikiran dengan melalui proses hubungan sosial dengan individu lainnya. Makna sosial adalah hasil maupun

proses dari sebuah kegiatan sosial, makna sosial diperoleh melalui hasil interaksi sosial antara individu dan juga kelompok ataupun pemberian arti terhadap sesuatu serta penciptaan simbol (membentuk makna atau simbol dalam pikiran manusia).

Dalam Penelitian ini, *Mind* terbentuk melalui proses berpikir dalam diri manusia. Dalam komunitas *Skateboard* di Kota Bengkulu, hal ini ditunjukkan dalam pikiran individu para anggotanya tertarik untuk bermain *Skateboard* dan juga untuk menggunakan sebuah makna sosial yang sama, makna sosial ini ditunjukkan dalam bentuk simbol atau tanda yang telah ada dan telah di sepakati bersama sebelumnya pada komunitas *Skateboard* di Kota Bengkulu, simbol pemikiran ini berupa *fashion* yang mana simbol tersebut dipikirkan dan digunakan untuk nantinya dapat menjadi sebuah ciri khas bagi mereka sebagai seorang *Skateboarders* pada komunitas *Skateboard* di Kota Bengkulu dalam berpenampilan ke publik, dan juga sebagai ciri khas yang tampak berbeda daripada komunitas olahraga lain.

Hasil penelitian menunjukkan bahwasanya setiap anggota *Skateboarders* menyukai olahraga ini dikarenakan olahraga ini mempunyai daya tarik

tersendiri dari terutama dari segi *fashion* dan cara bermain sehingga hal tersebut berdampak kepada proses pemikiran (*Mind*) para pemainnya untuk juga menggunakan makna sosial yang telah disepakati pada komunitas *Skateboard* di Kota Bengkulu sehingga mereka menyamai atau mengikuti simbol-simbol yang berupa *fashion* yang telah disepakati dan terjadi sebelumnya.

2. *Self*

Self (diri) diartikan sebagai proses berinteraksi dengan orang lain, *Self* diri merupakan sebuah kapabilitas untuk mencerminkan diri setiap individu dari tanggapan pendapat khalayak. *Self* bisa dikatakan sebagai proses cerminan diri seorang *Skateboarder* pada komunitas *Skateboard* di Kota Bengkulu berdasarkan pandangan perspektif orang lain.

Self ditunjukkan dengan bagaimana cara seorang individu pada komunitas *Skateboard* di Kota Bengkulu mengaplikasikan simbol yang telah disepakati sebelumnya kepada dirinya sendiri setelah melalau proses *Mind*. Dalam hal ini seorang anggota *Skateboarder* pada komunitas *Skateboard* di Kota Bengkulu mengaplikasikan sebuah simbol yang telah di sepakati sebelumnya dalam bentuk simbol nonverbal berupa

fashion yang terjadi dan disepakati pada proses *Mind* (pikiran).

Fashion dalam bentuk simbol pada komunitas *Skateboard* di Kota Bengkulu ini diidentifikasi dengan penggunaan *fashion* yang casual, santai oleh para anggota komunitas *Skateboard* di Kota Bengkulu, hal tersebut diperuntukkan baginya dalam menunjukkan identitas diri kepada masyarakat serta merasakan bagaimana mereka terlihat berdasarkan pandangan orang lain terhadap simbol *fashion* yang ditampilkan oleh komunitas *Skateboard* di Kota Bengkulu.

Self juga menjelaskan perasaan diri serta emosi anggota pada komunitas *Skateboard* di Kota Bengkulu bagaimana perasaan diri mereka ketika menggunakan simbol nonverbal yang berupa penggunaan *fashion* tersebut.

3. *Society*

Interaksi sosial yang dibuat, dibangun, dan diwujudkan bagi setiap individu di tengah masyarakat dan setiap orang ikut serta dalam sikap yang mereka seleksi secara aktif dan secara suka rela, yang kemudian pada akhirnya membawakan individu kepada proses pengambilan kedudukan di tengah masyarakat. Dalam hal ini, seorang anggota *Skateboard* pada komunitas

Skateboard di Kota Bengkulu yang telah melakukan proses *Mind* dan *Self* akan berusaha untuk berinteraksi dan mengambil sebuah peran yang ada pada masyarakat sekitar, ingin dipandang seperti apakah dia ketika berada di tengah masyarakat.

Dalam proses pengambilan peran tersebut, seorang *Skateboarder* pada komunitas *Skateboard* di Kota Bengkulu mengambil sebuah peran sebagai suatu komunitas budaya tandingan subkultur yang mempunyai ciri khas terhadap *fashion* serta memiliki budayanya tersendiri. Semua aktivitas komunitas terpaku mengikuti tiap individu berlandaskan keadaan tertentu menurut kehendak dan cara yang sama.

Hasil dari penelitian ini adalah, bahwasanya dalam komunitas *Skateboard* di Kota Bengkulu terdapat sebuah ciri khas atau identitas yang tampak pada para anggota di komunitas *Skateboard* Kota Bengkulu, identitas yang muncul ini sangat jelas diidentifikasi dari segi *style fashion* para anggota komunitas *Skateboard* di Kota Bengkulu yang tampak berbeda daripada identitas olahraga lain yang ada di Kota Bengkulu. Perbedaan *style* ini dikarenakan ada proses pembuatan makna sosial (simbol) yang telah disepakati oleh para anggota komunitas

Skateboard serta juga tak lepas dari pengaruh awal berkembang dan berdirinya olahraga *Skateboard*.

Dalam proses pembentukan sebuah makna proses pikiran (*Mind*) pemikiran dan perspektif sangat berpengaruh terhadap individu untuk membentuk sebuah simbol maupun makna sosial berdasarkan interaksi yang terjadi, di komunitas *Skateboard* di Kota Bengkulu, pikiran (*Mind*) terbentuk berdasarkan pemikiran mereka untuk membentuk dan menggunakan sebuah makna yang telah terjadi berdasarkan kesepakatan bersama antar anggota di dalam komunitas.

Pada komunitas *Skateboard* di Kota Bengkulu, proses pikiran (*Mind*) terjadi dalam pandangan terhadap penggunaan sebuah simbol yang berupa *fashion*, *fashion* ini muncul berdasarkan pemikiran yang muncul berdasarkan interaksi yang terjadi, pada proses *Mind*, setelah simbol tersebut dipikirkan dan diketahui maka akan diaplikasikan pada diri (*Self*) anggota, proses ini adalah sebuah proses penggunaan sebuah simbol pada anggota komunitas *Skateboard* di Kota Bengkulu dan di proses ini individu di Komunitas *Skateboard* di Kota Bengkulu akan merefleksikan diri mereka berdasarkan perspektif atau pendapat orang lain serta perasaan diri sendiri para anggota

komunitas *Skateboard*. Anggota komunitas *Skateboard* akan membayangkan bagaimana mereka terlihat oleh masyarakat dan bagaimana masyarakat melihat penampilan mereka. Anggota komunitas *Skateboard* di Kota Bengkulu selanjutnya akan mengambil sebuah peran di lingkungan (*Society*) sebagai sebuah komunitas budaya tandingan sehingga akan menampilkan sebuah perbedaan terhadap identitas yang tampak dari segi penggunaan *fashion* para anggotanya.

Fashion style yang melekat pada anak *skateboard* secara *universal* dan bahkan di komunitas *skateboard* di Kota Bengkulu dapat diidentifikasi dengan penggunaan *fashion* yang longgar untuk kenyamanan cocok untuk apapun terlihat tanpa beban dan santai. Kaos oblong *oversize* kaos yang ukurannya lebih besar dengan element yang paling penting dalam tampilannya terdapat sentuhan gambar, slogan, atau logo *brand-brand fashion* terutama logo, slogan, *brand fashion skateboard* terkenal untuk lebih memikat penampilan dan identitas mereka sebagai anak *skateboard*.

Tampilan *fashion simple* dalam bermain *skateboard* adalah penggunaan *hoodies* oleh para *skaters* dengan sentuhan logo *brand* suatu merek *fashion* atau merek *fashion skateboard* juga sering digunakan,

tampilan tersebut sering dipadukan dengan berbagai macam *style* celana. Celana *oversize* atau longgar untuk mempermudah ruang gerak dalam berbagai macam trick dan juga gesekan, seperti celana *Chino*, *Cargo*, *Jeans*. Tampilan ikonik dan melekat kepada seorang *skateboarder* adalah penggunaan celana dengan lipatan beberapa cm di atas mata kaki.

Sepatu, *skateboarder* memiliki desain sepatu yang khusus dipergunakan untuk *skateboard*, yakni sepatu berbahan *suede*, *canvas flat sole*, Sepatu tersebut didesain khusus demi cengkeraman yang maksimal pada *Grip Tape* (Alas *Skateboard* Berbahan Seperti Amplas) ketika berada di atas papan *skateboard*, agar para *skaters* tidak *lost grip* atau tidak terpeleset ketika berdiri di atas papan *skateboard* serta mempermudah untuk melakukan berbagai macam *trick*.

Fashion dari komunitas *skateboard* di Kota Bengkulu sendiri menggambarkan sebuah Identitas budaya subkultur anak muda (*youth culture*) yang mencerminkan budaya anak muda yang santai, *rebel*, tanpa beban, dan menyukai kebebasan. Hal itulah yang membuat mereka berdandan secara *casual* dengan *style* yang keren, menggunakan berbagai macam aksesoris, gaya berpakaian yang santai, gaya rambut bebas, sepatu *sneakers* sehingga mereka

memiliki tampilan yang unik dan berbeda terhadap budaya dominan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwasanya komunitas *skateboard* di Kota Bengkulu mempunyai identitas dan *style* nya tersendiri daripada komunitas olahraga lain. Identitas dalam komunitas ini bisa diidentifikasi melalui *fashion* yang digunakan, seperti penggunaan kupluk, topi *snapback*, kaos-kaos *oversize* dengan sentuhan logo, gambar *brand-brand* sebuah *fashion* terutama *brand* atau logo, gambar *fashion skateboard* untung mengguncang penampilan. Pada dasarnya *fashion skateboard* di Kota Bengkulu adalah *fashion* yang bebas, santai dan fungsional serta menggambarkan identitas anak muda yang santai, tanpa beban, *rebel* dan menyukai kebebasan.

Penelitian ini menggunakan teori Interaksi Simbolik di mana di dalamnya terdapat 3 unsur dasar yaitu: adanya *Mind*, *Self*, dan *Society*. *Mind* (pikiran) adalah proses pembentukan makna maupun simbol pada individu komunitas *Skateboard* di Kota Bengkulu, simbol ini ditunjukkan melalui simbol nonverbal yang berupa *fashion*, *Self* (diri) proses mengaplikasikan simbol yang berupa *fashion* tersebut pada *Self* (diri) komunitas

Skateboard di Kota Bengkulu serta merefleksikan diri tiap individu terhadap penilaian berdasarkan perspektif orang lain, *Society* (masyarakat) hasil proses *Mind* dan *Self*-yang berupa pembentukan simbol *fashion* dikonstruksikan oleh anggota komunitas *Skateboard* di Kota Bengkulu di tengah masyarakat dan kemudian mengambil peran sebagai sebuah komunitas anak muda yang mempunyai identitas, ciri khas serta penampilannya tersendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Afdjani, Hadiono. 2014. *Ilmu Komunikasi, Proses dan Strategi*. Indigo Media: Tangerang.
- Ayun, P, Q. 2015. *Fenomena remaja menggunakan media sosial dalam membentuk identitas*. Jurnal Channel. 3(2), 1-16.
- Barnard, Malcolm. 2011. *Fashion Sebagai Komunikasi: Cara Mengomunikasikan Identitas Sosial, Seksual, Kelas, dan Gender*. Penerjemah (Idi Subandy Ibrahim). Jalasutra: Yogyakarta.
- Graham, Bradley. 2020. *Skate Parks as Context for Adolescent Development*, Journal Of Adolescent Research. Diakses dari [https://research-](https://research-repository.griffith.edu.au/bitstream/handle/10072/33224/63444_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- repository.griffith.edu.au/bitstream/handle/10072/33224/63444_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Karyaningsih, Ponco Dewi. 2018. *Ilmu Komunikasi*. SamudraBuda: Yogyakarta.
- Kriyantono, Rahmat. 2006. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. PT. Kencana Perdana: Jakarta.
- Liliwari, Alo. 2013. *Dasar - Dasar Komunikasi Antar Budaya*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta.
- Liliwari, Alo. 2018. *Prasangka, Konflik & Komunikasi Antar Budaya*. Edisi Ke-2. Kencana: Jakarta.
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Edisi Revisi. PT Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Nasrullah, Rulli. 2012. *Komunikasi Antar Budaya: Di Era Budaya Siber*. Kencana Prenada Media Group: Jakarta.
- Rakhmat, Jalaluddin. 2011. *Psikologi Komunikasi*. PT. Remaja Rosda Karya: Bandung.
- Saban, A. 2015. *Identitas kelompok pengguna motor Yamaha RX king di kota Manado*. HOLISTIK, Journal Of Social and Culture.

- Setiawan, Samhis. 2022. *Pengertian Fashion – Stylist, Sejarah, Manfaat, Ciri,Perkembangan, Faktor, Para Ahli*
Diambil dari <https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-fashion/> diakses 9 Januari 2022.
- Suprpto, Tommy. 2009. *Pengantar Teori & Manajemen Komunikasi*. MedPress: Yogyakarta.
- Susilo, T,A. 2020. *Kultur Underground: Yang Pekak Dan Berteriak Di Bawah Tanah*. Garasi: Yogyakarta.
- Tammaka, Zaelani. 2007. *Mosaik Nusantara Berserak*. PSB-PS UMS & Ford Foundation: Surakarta.
- West, Richard & Turner, Lynn H. 2008. *Pengantar Teori Komunikasi: Analisis dan Aplikasi Edisi 3*. Salemba Humanika: Jakarta.